

## PENGEMBANGAN MEDIA INDEX CARD MATCH UTUK MATERI MEMBUAT KALIMAT TANYA KELAS II SEKOLAH DASAR

Thia Ayu Anggraini

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya ([thia.19025@mhs.unesa.ac.id](mailto:thia.19025@mhs.unesa.ac.id))

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya ([maryamdamayanti@unesa.ac.id](mailto:maryamdamayanti@unesa.ac.id))

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya kemampuan siswa dalam membuat kalimat tanya. Hal ini disebabkan belum digunakannya media yang tepat untuk pembelajaran. Kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas adalah tujuan penelitian dari media *index card match* dalam materi membuat kalimat tanya di kelas II sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya pada siswa kelas II dengan jumlah siswa 24 anak. Kevalidan media memperoleh skor 98,33% dan kevalidan materi memperoleh skor 92,7% kategori sangat baik. Keefektifan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan rumus *N-Gain* memperoleh skor *N-gain*  $0,66 > N-gain$  0,3 menyatakan peningkatan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *index card match*. Kepraktisan dari hasil angket guru mendapat nilai dengan persentase 90% dan hasil angket siswa mendapat nilai dengan persentase 97,2% kategori sangat layak serta dapat diterapkan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kartu, Bahasa Indonesia, Pengembangan.

### Abstract

*Index card match looks for pairs of cards, is a piece of paper or card that contains questions and answers. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the index card match media in the material of making question sentences in grade II elementary schools. The research was conducted at SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya on grade II students with a total of 24 children. Media validity obtained a score of 98.33% and material validity obtained a score of 92.7% in the very good and decent category. The effectiveness of the pre-test and post-test results was carried out with the N-Gain formula obtaining an N-gain score of  $0.66 > N-gain$  0.3 stated a significant increase between before and after using the index card match media. The practicality of the results of the teacher questionnaire obtained a score with a percentage of 90% and the results of the student questionnaire obtained a score with a percentage of 97.2% in the category is very feasible and can be used in learning .*

**Keywords:** Cards, Indonesian, Development.

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang menarik sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan tingkat dasar bagi siswa mempunyai tujuan memberikan kemampuan dasar terkait menulis, membaca, berhitung, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta kemampuan dasar lainnya. Dari pembelajaran tersebut, hasil intelektual siswa sangat beragam. Ini disebabkan oleh keberagaman tingkat kemampuan setiap siswa untuk menguasai pelajaran. Oleh sebab itu guru harus bisa menerapkan cara mengajar yang berkesan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Tidak hanya cara mengajar, media pembelajaran yang digunakan juga menjadi faktor keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efisien. Penggunaan media pembelajaran tidak luput dari peran guru pada saat penyampaian materi. Menurut Pemandikbud (No. 22, 2016: 6), media pembelajaran merupakan peranti yang digunakan guru menyampaikan materi sebagai penunjang proses belajar mengajar dalam kelas. Tidak hanya menyerap informasi, melalui media pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dan saling berhubungan dengan sesamanya (KE, 2016).

Dari kegiatan observasi yang dilakukan pada Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di sekolah dasar, banyak siswa yang masih kurang menyimak guru saat proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi sebab pembelajaran guru yang monoton, tidak bervariasi, dan seringkali membosankan. Media pembelajaran belum tersedia sehingga tidak ada pendukung pendidikan di sekolah. Guru hanya bergantung pada buku siswa dan LKS. Selain itu, jarang digunakannya media pembelajaran oleh guru karena tidak tersedia di sekolah atau karena mereka tidak menggunakannya dengan baik dan benar. Dengan demikian, media pembelajaran harus tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Kreatifitas guru pada saat pembelajaran sangat berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap rekaman materi yang disajikan. Seperti pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membuat kalimat tanya, ditemukan berbagai macam kondisi siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Dengan kondisi tersebut menyebabkan guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran. Terdapat tingkat kesulitan dalam menyampaikan materi untuk diajarkan kepada siswa.

Dari permasalahan tersebut dilakukan sebuah penelitian dengan mengamati proses pembelajaran dalam kelas terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi membuat kalimat tanya serta ketersediaan media yang ada di sekolah dasar tersebut. Setelah dilakukan kegiatan tersebut, diketahui beberapa kendala yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya : (1) Belum ada pembaruan yang dilakukan oleh guru di sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi kalimat tanya, (2) cara mengajar yang diterapkan oleh guru kurang beragam. Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran harus dapat mencakup masalah yang ada. Media pembelajaran harus mampu mendukung kegiatan belajar mengajar supaya siswa lebih mudah memahami bahan, berinteraksi dengan orang lain, dan memperoleh lebih banyak pengetahuan, mendukung pembelajaran, serta dapat belajar aktif dan berfikir kritis. *Index card match* adalah jenis media yang bisa membuat siswa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar (Masitoh et al., 2016).

Pemilihan media *index card match* sebagai media pembelajaran dikarenakan media tersebut merupakan suatu media pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan kartu. *Index card match* atau mencari pasangan kartu indeks merupakan bagian dari pembelajaran yang aktif. Media ini dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak. Kartu pasangan yang dimaksud adalah media berbentuk kartu yang biasanya terbuat dari kertas dan memiliki pasangan yang saling berhubungan. Materi dan soal dari pokok bahasan materi yang dipelajari

dimasukkan ke dalam kartu ini. Media digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan otak kanan dan meningkatkan kemampuan visualisasi untuk meningkatkan wawasan, minat, fokus, dan kemampuan untuk berpusat pada sesuatu. Oleh sebab itu media *index card match* ini diharapkan dapat mengatasi masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada (Novayanti & Dewi, 2017).

Terdapat penelitian yang mendukung penggunaan media *index card match* sebagai alat bantu ajar yang aktif dan menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Nicken Rahmadilla Herli pada tahun 2021 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Index Card Match* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkungan Untuk SD Negeri 16 Pagambiran, yang menunjukkan temuan bahwa media *Index Card Match* valid dan memenuhi persyaratan serta sangat relevan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Penelitian oleh Muhammad Azhar Hidayat pada tahun 2018 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Index Card Match* Pada Pembelajaran PPKN Kelas 2 Sekolah Dasar, yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *Index Card Match* mendapat tanggapan positif, dan media tersebut alat pembelajaran yang layak pengenalan materi Pancasila. Ada pula penelitian oleh Muhsin Nugroho pada tahun 2018 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Index Card Match* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Tema Kayanya Negeriku Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *Index Card Match* memungkinkan untuk digunakan dalam pelajaran tematik.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Index Card Match* pada Materi Membuat Kalimat Tanya di Kelas II Sekolah Dasar". Media yang dikembangkan tersebut diharapkan bahwa media yang dibuat ini akan membantu pembelajaran dan berfungsi sebagai rujukan dan panduan bagi guru dalam menerapkannya pada pembelajaran membuat kalimat tanya.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan memiliki arti "perantara" atau sesuatu yang merujuk pada suatu penghubung informasi antara sumber dengan penerima (Yaumi, 2017). Sedangkan pembelajaran sendiri merupakan sebuah proses kegiatan diskusi antara guru dan siswa menggunakan bahan ajar (Nurdyansyah, 2557). Media merupakan komponen penting yang mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Dari konsep media yang sebelumnya telah dipahami, media pembelajaran diketahui berfungsi sebagai penyampaian pesan atas segala sesuatu dan menumbuhkembangkan daya pikir, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa untuk terlibat

kegiatan belajar mengajar yang terarah, berorientasi tujuan, dan terkendali (Nunuk Suryani et al., 2018b).

*Index card match* atau yang lebih mudah dikenal dengan sebutan mencari pasangan kartu, ialah soal dan jawaban yang terdapat pada potongan kertas atau kartu. *Index Card Match* adalah alat pembelajaran yang menggunakan dan mencocokkan kartu (Hakim, 2018). Media *index card match* bertujuan untuk mengarahkan siswa supaya lebih kuat, cermat dan teliti kognitifnya pada suatu materi pokok. Kartu-kartu pada kartu indeks dapat digunakan untuk mengakumulasi informasi serta juga dapat digunakan sebagai kartu petunjuk saat siswa berdialog atau tes lisan.

Seperti media pembelajaran lainnya, media *index card match* juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan media *index card match* menurut Suprijono adalah: (1) Menumbuhkan kesenangan dalam proses pembelajaran. (2) Topik yang disajikan lebih memaku bagi siswa. (3) Mampu menjadikan suasana belajar lebih menarik dan dinamis. (4) Meningkatkan hasil belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. (5) Evaluasi berlangsung dengan pengujian dan pelaku (Suprijono, 2013). Bersamaan dengan kelebihan tersebut, media *index card match* juga memiliki kelemahan yang juga diikuti dengan upaya untuk meminimalisir maupun mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada, di antaranya: (1) Media *index card match* memerlukan waktu yang cukup panjang untuk mengerjakan tugas. Untuk itu diperlukan sebuah batasan waktu pengerjaan bagi siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. (2) Menuntut siswa dalam memecahkan masalah secara bersama-sama. Maka guru harus selalu mengingatkan siswa agar selalu bekerja sama dengan teman sebangkunya. (3) Suasana kelas menjadi gaduh. Supaya permasalahan ini tidak terjadi, diperlukan kesepakatan bersama untuk mencegah kegaduhan yang akan terjadi selama pembelajaran berlangsung. (4) Guru membutuhkan waktu dan persiapan yang lama. Guru harus merancang persiapan pembelajaran dengan baik supaya tidak banyak waktu yang terbuang.

Kalimat merupakan kata-kata yang disusun menurut aturan yang telah ditetapkan. Kalimat juga diartikan sebagai satuan bahasa yang tetap, memiliki intonasi akhir dan sebenarnya atau mungkin terdiri atas klausa (KBBI). Kalimat terdiri dari susunan kata yang memiliki arti yang lengkap; dengan kata lain, kalimat mengandung elemen subjek, predikat, objek, serta keterangan. Kalimat tanya atau interogatif ialah kalimat dengan jenis yang dalam bahasa Indonesia didefinisikan sebagai ucapan yang membutuhkan jawaban. Menurut Chaer (2009), kalimat tanya atau interogatif, yaitu kalimat yang diharapkan mendapat jawaban secara lisan (Chaer, 2009).

Kalimat tanya digunakan untuk meminta informasi atau mendapatkan jawaban dari mitra komunikasi.

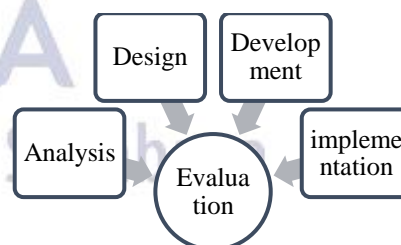
Biasanya, kalimat tanya ditekankan dengan menambahkan tanda baca tanya (?). Dalam kalimat tanya juga digunakan kata tanya yang terdapat di awal atau akhir kalimat yang biasa disebut dengan *5W+1H* (*what, who, where, when, why, how*) atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ADIK SIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana). Kata tanya digunakan untuk membantu kalimat tanya.

Dengan rumusan masalah bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media *index card match* dalam materi membuat kalimat tanya di kelas II sekolah dasar, diharapkan bahwasannya media *index card match* pada penelitian ini dapat mendukung kegiatan belajar mengajar secara valid, praktis dan efektif pada materi membuat kalimat tanya.

## METODE

Metode penelitian media *index card match* ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2019:752-753) mengatakan bahwa penelitian R&D bertujuan untuk membuat produk. Selain itu, penelitian tersebut menguji apakah produk yang dibuat efektif. Penelitian R&D dapat menghasilkan produk pengembangan metode dan program, seperti program pendidikan dan metode pembelajaran. Suatu produk, yaitu media pembelajaran, dikembangkan dalam penelitian ini. Media ini menggabungkan *index card match* dengan materi pembuatan kalimat tanya, yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Model penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model ADDIE yang dibagi menjadi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Bagan rangkaian dari model pengembangan ADDIE seperti berikut:



Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE  
(sumber: Tegeh, 2014:42)

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan untuk menjabarkan dan menyelidiki masalah serta keadaan yang ada. Tahap ini dilakukan penentuan materi yang hendak dikembangkan pada media *index card match*, agar sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa. Permasalahan yang diketahui dari hasil observasi pada saat kegiatan PLP (pengenalan lingkungan persekolahan) yang dilakukan di SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya. Selanjutnya

diketahui bahwa siswa menghadapi kesulitan untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru. Masalah tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan media sehingga siswa menjadi bosan dengan cepat, dan berdampak pada kemampuan mereka untuk memahami. Setelah ditemukan pokok permasalahan, diidentifikasi kompetensi dasar dan fokus materi penelitian pengembangan media *index card match*. Media tersebut akan diterapkan pada tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan, subtema 4 Merawat tumbuhan, Pembelajaran 1. Materi yang difokuskan pada penelitian ini yaitu membuat kalimat tanya. Berdasarkan kemampuan dan karakteristik siswa, dikembangkan sebuah media *index card match* untuk membuat kalimat tanya.

Tahap kedua yaitu perancangan media pembelajaran yang hendak dibuat. Media dirancang sedemikian rupa, dibuat sangat menarik dari segi tampilan, isi, serta penggunaan media yang pernah ada. Hal tersebut guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Proses pembuatan produk diperlukan pada tahap ini. Pada tahap pengembangan ini, produk yang sebenarnya akan dibuat dari desain yang dibuat pada tahap kedua, yang masih abstrak. Desain media terlampir yang sudah jadi kemudian dicetak untuk dilakukan validasi oleh ahli media. Selanjutnya dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan fokus penelitian Perangkat pembelajaran memuat pembelajaran yang dimulai dengan kegiatan pembuka, kemudian inti, dan terakhir penutup. Kemudian dibuat petunjuk penggunaan kartu dengan tujuan media yang digunakan dapat menjadi lebih mudah bagi guru dan siswa untuk menggunakannya. Setelah dilakukan pencetakan media dan pembuatan perangkat pembelajaran, Tahap selanjutnya adalah validasi, yang dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menguji kelayakan media yang dibuat. Validasi dilakukan sampai produk dinyatakan layak. Setelah proses validasi, evaluasi media dilakukan sebelum produk diterapkan pada siswa.

Tahap keempat adalah penerapan atau implementasi, yang bertujuan untuk menerapkan dan menguji media tersebut pada proses pembelajaran nyata di kelas. Ujicoba skala kecil dan skala besar digunakan untuk menerapkannya. Ujicoba skala kecil dilakukan sebagai bahan perbaikan terhadap media *index card match*. Selama proses penggunaan media diketahui bahwa terdapat beberapa gambar dan kalimat yang menimbulkan jawaban ganda sehingga siswa memberikan respon berbeda. Kemudian dilakukan perbaikan yaitu merubah gambar dan memperbaiki kalimat agar lebih jelas dan tidak menimbulkan kebingungan. Setelah dilakukan perbaikan

terhadap kesalahan yang ada pada ujicoba skala kecil, dilakukan ujicoba skala besar. Ujicoba ini diberikan kepada siswa kelas II-B SDN Rungkut Menanggal I/582 dengan jumlah 24 siswa karena 4 siswa tidak hadir dalam pembelajaran. Pada ujicoba ini siswa diberikan *pretest* untuk melihat kinerja awal siswa sebelum diterapkan perlakuan. Kemudian siswa diberikan tes kedua berupa *posttest* setelah diterapkan perlakuan. Hasil dari kedua tes tersebut diperkuat dengan hasil LKPD bahwasannya kelompok siswa mendapatkan hasil untuk memperoleh keefektifan media yang digunakan. Selanjutnya evaluasi proses yang dilakukan, yaitu mengamati prosesnya dan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui seberapa puas siswa dalam menggunakan media *index card match*.

Tahap terakhir dari penelitian ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan penentu kelayakan media untuk dapat digunakan atau layak digunakan dengan perbaikan. Kelayakan media berdasarkan dari perolehan data lembar validasi, lembar angket, serta lembar tes, ketercapaian dari tujuan penelitian pengembangan media *index card match* diukur dan dirumuskan untuk mendukung pemahaman siswa tentang materi dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian pengembangan media *index card match* dilakukan di SD Negeri Rungkut Menanggal I/582 Surabaya dalam ujicoba skala besar dan skala kecil. Ujicoba skala kecil dilakukan kepada 4 orang siswa kelas II yang dipilih secara acak. Ujicoba skala besar dilaksanakan oleh 24 siswa kelas II-B. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari penelitian. Data kuantitatif berasal dari uji validitas ahli materi dan ahli media, serta angket guru dan siswa yang diolah menjadi angka. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran yang terdapat pada angket dan lembar validasi.

instruksi untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan media *index card match* berupa lembar validasi oleh ahli media dan materi, soal tes, serta angket siswa dan guru. Lembar validasi ahli media dan materi sebagai penentuan seberapa valid media yang dikembangkan. Lembar angket guru dan siswa sebagai penentuan seberapa praktis media yang dikembangkan. Soal tes berupa *pretest* dan *posttest* sebagai penentuan seberapa efektif media terhadap materi. Menurut Riduwan (2015:13), skala penilaian yang digunakan untuk menilai validasi ahli media dan ahli materi adalah skala likert, seperti berikut:

Table 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Kemudian skor yang diperoleh, dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase angka

F = nilai yang diperoleh

N = nilai maksimal

Maka dapat diinterpretasikan dalam kategori seperti berikut:

Table 2. Kategori Validitas Media

Skor Kriteria	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Pengolahan data keefektifan media yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal = Nilai Maksimal

Hasil perhitungan klasifikasi N-Gain diinterpretasikan sebagai berikut:

Table 3. Interpretasi N-Gain

Kriteria	Interpretasi
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Pengolahan data hasil angket menggunakan skala Guttman menurut Akbar (2017:42) yang memiliki jawaban "Ya atau Tidak". Jawaban "Ya" menghasilkan skor (1), sedangkan jawaban "Tidak" menghasilkan skor (0), dengan rumus perhitungan seperti berikut:

$$PA = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

PA = Nilai Akhir

Hasil perhitungan tersebut akan diklasifikasikan menjadi seperti pada tabel berikut:

Table 4. Kriteria Nilai Data Angket

Skor Kriteria	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *index card match* (kartu berpasangan) pada materi membuat kalimat tanya pada kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE dengan lima tahapan sebagai berikut:

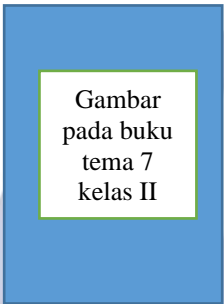


Tahap pertama yaitu analisis yang dilakukan dengan siswa kelas II SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya. Pada tahap ini dilakukan penentuan materi yang hendak dikembangkan pada media *index card match*, agar sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa. Permasalahan yang diketahui dari hasil observasi pada saat kegiatan PLP (pengenalan lingkungan persekolahan) yang dilakukan di SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya. Kemudian diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami apa yang diajarkan guru. Hal tersebut adalah akibat kurangnya media yang digunakan sehingga menyebabkan siswa cepat bosan yang berakibat pada pemahaman siswa. Setelah ditemukan pokok permasalahan, diidentifikasi kompetensi dasar dan pokok materi penelitian pengembangan media *index card match*. Media tersebut akan diterapkan pada tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan, subtema 4 Merawat tumbuhan, Pembelajaran 1 dengan kompetensi dasar sebagai berikut:

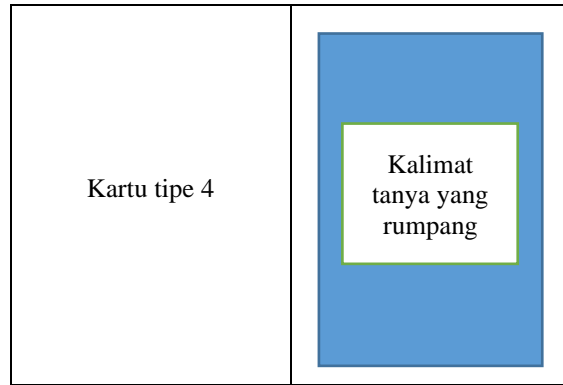
- 3.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat. Nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.
- 4.7 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat. Nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.

Materi yang difokuskan pada penelitian ini yaitu membuat kalimat tanya. Berdasarkan kemampuan dan karakteristik siswa, dikembangkan sebuah media *index card match* untuk membuat kalimat tanya.

Tahap kedua yaitu perancangan media yang hendak dibuat. Pada tahap ini media dirancang sedemikian rupa, dibuat sangat menarik dari segi tampilan, isi, serta penggunaan media yang sudah ada. Hal tersebut guna mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun spesifikasi bentuk dan tampilan media *index card match* terbagi menjadi 4 macam, yaitu seperti berikut:

Table 5. Desain Index Card Match

Kartu tipe 1	
Kartu tipe 2	
Kartu tipe 3	

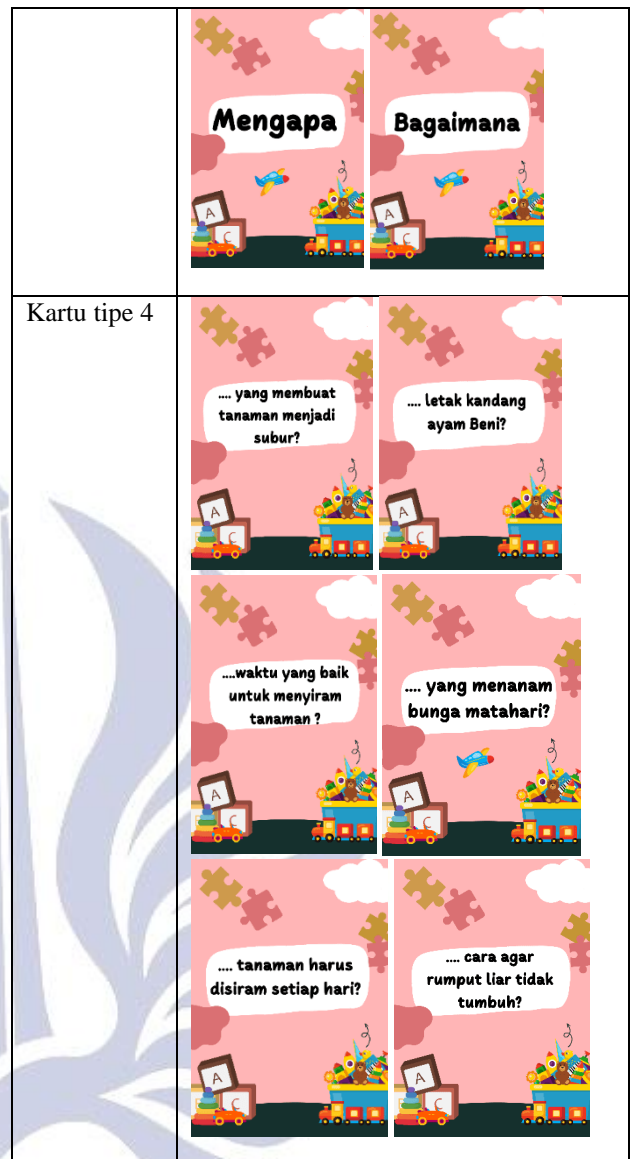
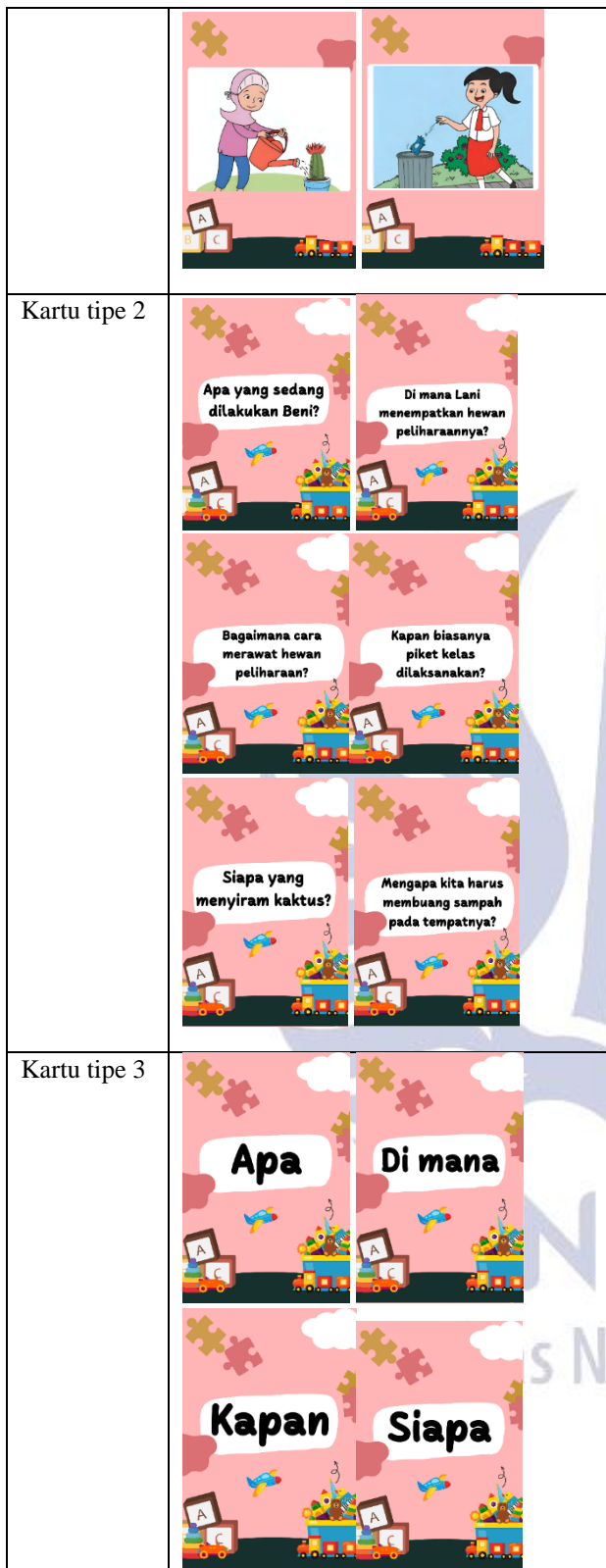


Berikut merupakan isi dari media *index card match*: (1) Media terbuat dari potongan kertas *artpaper* 260 gram yang didesain dengan kreatif dan menarik. (2) Media *index card match* terdiri dari 4 jenis kartu. (3) Kartu tipe 1 berisikan sebuah gambar yang harus siswa amati. (4) Kartu tipe 2 berisikan kalimat pertanyaan yang harus dicocokkan dengan gambar pada kartu pertama. (5) Kartu tipe 3 berisikan kata tanya. (6) Kartu tipe 4 berisikan kalimat tanya yang rumpang, sehingga siswa harus mengisinya dengan kata tanya yang terdapat pada kartu tipe 3. (7) Kartu tipe 1 dan 4 merupakan alat peraga untuk guru, sedangkan kartu tipe 2 dan 3 merupakan kartu untuk pegangan siswa.

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Desain produk yang telah dibuat pada tahap perancangan selanjutnya adalah melakukan pencetakan media yang telah disetujui berdasarkan ukuran dan bahan yang sudah ditetapkan. Berikut adalah daftar media yang disetujui:

Table 6. Media Index Card Match





Setelah desain kartu dibuat, desain tersebut dicetak pada kertas *artpaper* dengan ketebalan 260 gram. Ukuran kartu dicetak dengan 2 ukuran yang berbeda, yaitu ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kartu tipe 1 dan tipe 4. Ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) untuk kartu tipe 2 dan tipe 3.

Selanjutnya pembelajaran dibuat sesuai dengan fokus penelitian pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Perangkat pembelajaran mengandung langkah kegiatan yang diawali dengan kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kemudian dibuat petunjuk penggunaan kartu dengan tujuan media yang digunakan dapat menjadi lebih mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa. Setelah dilakukan pencetakan media dan pembuatan perangkat pembelajaran, Tahap selanjutnya adalah validasi untuk memastikan bahwa media yang dibuat layak digunakan. Ahli media akan memverifikasi kemasan kartu yang sudah jadi dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan.. Validasi dilakukan oleh bapak Ricky Setiawan, S. Pd. SD., M. Ed. yang merupakan Dosen

PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berikut merupakan hasil dari penilaian dari validator dengan lembar validasi terlampir:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{60} \times 100\% \\
 &= 98,33\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli media menyatakan, media *index card match* yang dikembangkan mencapai angka 98,33%. Validator memberi masukan atau saran tambahan produk sebelum diterapkan untuk hasil yang lebih baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *index card match* berada pada kriteria layak digunakan dengan revisi sesuai masukan atau saran.

Selanjutnya perangkat pembelajaran yang telah dibuat, divalidasikan menggunakan instrumen yang sudah disediakan. Validasi dilakukan oleh ibu Maryam Isnaini Damayanti, S. Pd, M. Pd. yang merupakan Dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sekaligus dosen pembimbing skripsi. Berikut merupakan hasil dari penilaian dari validator dengan lembar validasi terlampir:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{51}{55} \times 100\% \\
 &= 92,7\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi dari ahli materi menyatakan, bahwa media *index card match* yang dikembangkan mencapai angka 92,7%. Validator memberi masukan atau saran tambahan produk sebelum diterapkan untuk hasil yang lebih baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *index card match* berada pada kriteria layak dan dapat digunakan.

Tahap keempat yaitu implementasi atau penerapan. Pada penelitian pengembangan media *index card match* dilakukan ujicoba skala kecil dan besar. Ujicoba skala kecil diberikan kepada 4 siswa kelas II. Ujicoba ini dilakukan sebagai bahan perbaikan terhadap media *index card match*. Ujicoba skala kecil diberikan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran penerapan media *index card match* dan mengevaluasi hasil belajar menggunakan LKPD yang terlampir. Hasil LKPD memperoleh rata-rata 86,25. Selama proses penggunaan media diketahui bahwa terdapat beberapa gambar dan kalimat yang menimbulkan jawaban ganda sehingga siswa

memberikan respon berbeda. Kemudian dilakukan perbaikan yaitu merubah gambar dan memperbaiki kalimat agar lebih jelas dan tidak menimbulkan kebingungan.

Setelah dilakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ada pada ujicoba skala kecil, dilakukan ujicoba skala besar. Ujicoba ini dilakukan kepada siswa kelas II-B SDN Rungkut Menanggal I/582 dengan jumlah 24 siswa karena 4 siswa tidak hadir dalam pembelajaran. Pada ujicoba ini siswa diberikan *pretest* untuk memahami kinerja awal siswa sebelum diterapkan perlakuan. Kemudian siswa diberikan tes kedua berupa *posttest* setelah diterapkan perlakuan. Hasil dari kedua tes tersebut diperkuat dengan hasil LKPD bahwasannya kelompok siswa mendapatkan hasil untuk memperoleh keefektifan media yang digunakan. Adapun hasil ujicoba media *index card match* sebagai berikut:

Table 7. Hasil Tes Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	ADB	60	91,25
2.	DNS	60	86,25
3.	AMH	75	88,75
4.	ARS	82	93,75
5.	RYN	67	85
6.	CLS	85	96,25
7.	DOA	50	88,75
8.	ELN	80	95
9.	FAH	80	93,75
10.	GRA	75	88,5
11.	IWR	77	86,25
12.	JLT	80	88,75
13.	MCA	60	87,5
14.	MKL	70	87,5
15.	MFR	60	85
16.	MAM	60	85
17.	NAS	20	88,75
18.	NAD	85	96,25
19.	NAZ	80	87,5



20.	RHW	67	87,5
21.	RFK	33	87,5
22.	RAF	50	80
23.	RLP	77	86,25
24.	SHA	67	85
<b>Jumlah</b>		<b>1600</b>	<b>2126</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>66,6</b>	<b>88,6</b>

$$N\ Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

$$= \frac{2126 - 1600}{2400 - 1600}$$

$$= \frac{526}{800}$$

$$= 0,66$$

Berdasarkan data hasil tes siswa yang dikumpulkan, diketahui ada peningkatan antara pre-test dan post-test. Nilai pre-test siswa mendapatkan nilai rata-rata yaitu 66,6. Nilai post-test siswa mendapatkan nilai rata-rata mencapai 84,8. Setelah dilakukan perhitungan menggunakan penilaian *N-gain*, pada penelitian pengembangan ini memperoleh skor *N-gain* 0,66. Sehingga diperoleh *N-gain*  $0,66 > N-gain$  0,3. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa antara sebelum dan sesudah menggunakan media *index card match* terdapat peningkatan yang signifikan. Perubahan ini digambarkan dalam diagram berikut:

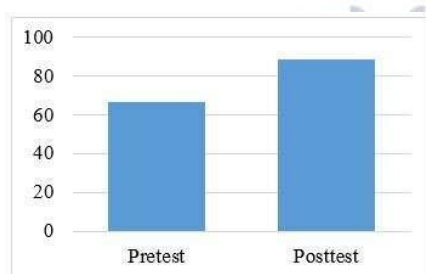


Diagram 1. Hasil Pretest dan Posttest

Data selanjutnya ialah data kepraktisan media *index card match* yang didapatkan dari hasil angket guru dan siswa. Angket diberikan ketika kegiatan belajar mengajar setelah menggunakan media *index card match* dalam materi membuat kalimat tanya di kelas II. Hasil analisis data angket guru sebagai berikut:

$$PA = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$= \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil respon yang diberikan, angket guru memperoleh skor dengan persentase mencapai 90% yang masuk pada kategori bahwasannya media *index card match* sangat layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran membuat kalimat tanya.

Selanjutnya ialah hasil angket siswa yang diisi oleh 24 siswa kelas II-B. Angket siswa diberikan guna melihat respon siswa terhadap penggunaan media *index card match* dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut hasil respon angket siswa pada media *index card match*:

$$PA = \frac{skor\ perolehan}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$= \frac{140}{144} \times 100\%$$

$$= 97,2\%$$

Dari hasil respon yang diberikan, angket siswa memperoleh nilai dengan persentase mencapai 97,2% yang masuk pada kategori bahwasannya media *index card match* sangat layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran membuat kalimat tanya.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, media *index card match* merupakan media yang layak diterapkan karena valid, praktis, dan efektif serta dapat mendukung siswa membuat kalimat dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian pengembangan media *index card match* ini sesuai dengan prosedur 5 tahap penelitian ADDIE.

Penelitian yang dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang kurang bervariasi, terkesan monoton dan cenderung membosankan pada saat kegiatan observasi, memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya. Pada saat kegiatan observasi, ditemukan bahwa siswa kurang aktif, sering menguap, dan tidak bersemangat selama pelajaran. Siswa tidak berpartisipasi secara langsung selama pelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga dibutuhkan media untuk menggambarkannya. Media pembelajaran yang diterapkan harus mampu mendukung kegiatan belajar mengajar supaya siswa dapat memahami materi dengan mudah, saling berinteraksi, menambah pengetahuan, membantu pembelajaran, serta dapat belajar aktif dan berfikir kritis. Pemilihan media *index card match* sebagai media pembelajaran dikarenakan media tersebut merupakan suatu media pembelajaran dengan metode permainan kartu (Zulfahnur, 2020).

Perancangan media *index card match* disesuaikan dengan fokus materi yaitu membuat kalimat tanya berdasarkan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Media dirancang sedemikian rupa, dibuat sangat menarik dari segi tampilan, isi, serta penggunaan media yang sudah ada. Bentuk dan tampilan media *index card match* terbagi

menjadi 4 macam. Desain media yang sudah jadi kemudian dicetak untuk dilakukan validasi oleh ahli media. Untuk mengetahui seberapa efektif media yang digunakan, perangkat pembelajaran harus dibuat dengan fokus penelitian yang sesuai dengan materi yakni pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Hasil validasi dari ahli media menyatakan, bahwa media *index card match* yang dikembangkan mencapai angka 98,33%. Sebelum produk diterapkan, validator memberikan komentar atau rekomendasi tambahan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Hasil menunjukkan bahwa media *index card match* memenuhi kriteria layak dengan perubahan sesuai masukan atau rekomendasi. Hasil validasi dari ahli materi menyatakan, bahwa media *index card match* yang dikembangkan mencapai angka 92,7%. Validator memberi masukan atau saran tambahan produk sebelum diterapkan untuk hasil yang lebih baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *index card match* berada pada kriteria layak dan dapat digunakan.

Media dan materi yang sudah divalidasi kemudian diuji dalam skala besar dan skala kecil. Uji skala kecil digunakan sebagai bahan perbaikan terhadap media *index card match*. Uji skala kecil mendapatkan hasil belajar dengan rata-rata 86,25. Kemudian dilakukan perbaikan yaitu merubah gambar dan memperbaiki kalimat agar lebih jelas dan tidak menimbulkan kebingungan. Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar sebagaimana siswa diberikan soal *pretest* untuk melihat kinerja awal siswa sebelum diterapkan perlakuan dan soal *posttest* setelah diterapkan perlakuan. Pada uji coba skala besar diketahui terdapat peningkatan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* siswa mendapatkan nilai rata-rata yaitu 66,6. Nilai *posttest* siswa mendapatkan nilai rata-rata mencapai 88,6. Uji coba ini memperoleh skor *N-gain* 0,66. Sehingga diperoleh  $N-gain\ 0,66 > N-gain\ 0,3$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan media *index card match* sebelum dan sesudahnya, terdapat peningkatan yang signifikan

Keberhasilan media *index card match* juga dibuktikan oleh respon dari hasil angket guru dan siswa yang terlampir. Hasil angket guru memperoleh skor dengan persentase 90% yang menyatakan bahwa media *index card match* membantu proses pembelajaran materi membuat kalimat tanya. Hasil saran dari angket guru yang menyatakan bahwasannya media menunjukkan keberhasilan dalam penerapan pada saat pembelajaran, namun terkesan kurang pada soal yang diberikan. Menurut guru, soal pada media perlu ditambahkan sehingga siswa mengetahui macam-macam jenis kalimat berdasarkan kata tanya yang digunakan. Pada hasil pengisian angket siswa ditemui saran yang sama dengan angket guru, yaitu kurangnya soal yang diberikan. Siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media *index card*

*match* sehingga merasa kurang. Hasil angket siswa memperoleh skor dengan persentase mencapai 97,2% yang masuk pada kategori bahwasannya media *index card match* sangat layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran membuat kalimat tanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ismail (2008) yang menyatakan bahwa *index card match* adalah media yang dirancang untuk memungkinkan siswa menggunakan keterampilan mereka dengan cara yang aktif dan kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba pada subjek yaitu siswa kelas II SDN Rungkut Menanggal I/582 Surabaya, diketahui adanya manfaat dari media *index card match*. Manfaat yang ditemukan dari penggunaan media *index card match* yaitu 1) Menumbuhkan pemahaman siswa terhadap penggunaan kata tanya pada kalimat tanya dengan tepat. 2) Membantu siswa untuk lebih mudah membuat kalimat tanya. 3) Menumbuhkan semangat belajar siswa dengan media yang digunakan.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan dan pembahasan mengenai media *index card match* dalam materi membuat kalimat tanya pada siswa kelas II Sekolah Dasar, disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil validasi menunjukkan bahwa media *index card match* layak, cocok digunakan dengan penyempurnaan agar dapat diujicoba lebih lanjut. (2) Data yang didapatkan dari hasil tes menunjukkan adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah perlakuan atau penggunaan media *index card match* sehingga media dinyatakan efektif. (3) Data yang diperoleh dari hasil angket guru dan siswa menunjukkan bahwa media *index card match* merupakan media yang praktis diterapkan dalam materi membuat kalimat tanya. Hasil angket guru menunjukkan persentase mencapai 90%, sedangkan hasil angket siswa menunjukkan persentase sebesar 97,2% dengan tingkat sangat baik.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *index card match* dalam materi membuat kalimat tanya siswa di kelas II Sekolah Dasar yang sudah dijalankan, mendapat beberapa masukan yang diberikan sebagai berikut: (1) Media *index card match* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran tambahan untuk membantu siswa memahami materi membuat kalimat tanya. (2) Media *index card match* memerlukan pengembangan lebih lanjut terkait dengan materi membuat kalimat tanya dengan memperbaiki serta melengkapi kekurangan yang ada untuk membuat media lebih kreatif dan lengkap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish. [https://books.google.co.id/books?id=oNOGDwAAQBAJ&pg=PR6&ots=pBZpnn8x5\\_&dq=metode eksperimen dalam bahasa indonesia&lr&pg=PR5#v=onepage&q=metode eksperimen dalam bahasa indonesia&f=false](https://books.google.co.id/books?id=oNOGDwAAQBAJ&pg=PR6&ots=pBZpnn8x5_&dq=metode eksperimen dalam bahasa indonesia&lr&pg=PR5#v=onepage&q=metode eksperimen dalam bahasa indonesia&f=false)
- Alwi, H. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Chaer, A. (2009). *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. PT. Rineka Cipta.
- Cruz, A. P. S. (2017). *Pengajaran Struktur Kalimat Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing*. 53(9), 1689–1699.
- Damaianti, V. S. (2005). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Pusat Studi Literasi.
- Fauziah, E. (2014). Pengaruh Metode Index Card Match Terhadap Keterampilan Membaca Untuk Siswa Kelas Ii Sdn Sukarapih O2 Tambelang Kabupaten Bekasi. *Pedagogik*, II(1), 1–7.
- Hakim, N. (2018). *Tematik Melalui Metode Index Card Match*. 1, 22–35.
- Husniyatus Salamah Zaniyati, M. A. (2017a). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT. KHARISMA PUTRA UTAMA.
- Husniyatus Salamah Zaniyati, M. A. (2017b). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (M. A. Rudy Al-Hana (ed.); 1st ed.). KENCANA.
- KE, M. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA INDEX CARD MATCH PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS 2 SEKOLAH DASAR*. 147(March), 11–40.
- Masitoh, I., Prabawanto, S., & Pendahuluan, A. (2016). Pengembangan Media Line Card. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 1–11. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2709/1764>
- Novayanti, D., & Dewi, R. M. (2017). Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 5–24.
- Nurdyansyah. (2557). *Media Pembelajaran Inovatif* (Vol. 4, Issue 1). UMSIDA Press. <http://eprints.umsida.ac.id/6674/1/Media Pembelajaran Inovatif.pdf>
- Pandean, M. L. M. (2018). Kalimat Tanya Dalam Bahasa Indonesia. *Kajian Linguistik*, 5(3), 75–88. <https://doi.org/10.35796/kaling.5.3.2018.25030>
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suryani, M. P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018a). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suryani, M. P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018b). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suryani, M. P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018c). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); pertama). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suryani, M. P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018d). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Pertama). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Suryani, M. P., Achmad Setiawan, M. P., & Aditin Putria, M. P. (2018e). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Tarmini, W., & dan Sulistiawati. (2019). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. 1–138. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60532213/SI NTAKSIS-Rev-ok\\_edu20190909-54833-f9ee9h.pdf?1568018697=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSINTAKSIS\\_BAHASA\\_INDONESIA.pdf&Expires=1620712593&Signature=EqLPf8chiSepyBps224~S37U0brvl eKcYcmqf-PP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60532213/SI NTAKSIS-Rev-ok_edu20190909-54833-f9ee9h.pdf?1568018697=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSINTAKSIS_BAHASA_INDONESIA.pdf&Expires=1620712593&Signature=EqLPf8chiSepyBps224~S37U0brvl eKcYcmqf-PP)
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya Bagi Anak Milenial*. 87(1,2), 149–200. <http://repositori.uin-alaudind.ac.id/11788/1/MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian%2C Fungsi%2C dan Urgensinya bagi Anak Milenial.pdf>
- Zulfahnur, J. & M. (2020). Pengembangan Media Cord (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurna l-penelitian-pgsd/article/view/40743>